



3D LOVE

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

立体視がメッポウ面白かったりメッポウつまらなかったりするの、ともに立体視の本質がたんに人間の視覚機能に言及するだけのハードの話にすぎないということに起因していると思います。その意味で一気に飛躍してしまえば、立体視はかつてのオブ・アートや最近のビデオドラッグとほとんど変わらぬ位置にあり、オブ・アートやビデオドラッグが面白いのと同様にメッポウ面白く、またオブ・アートやビデオドラッグがつまらないのと同様にメッポウつまらないのであります。

念のため確認しておく、視覚機能のうち特に網膜機能に言及するものがオブ・アートやビデオドラッグ、両眼視機能に言及するものが立体視ということになります。前者は網膜をより直

接的に刺激することにより行なわれ、後者は右眼と左眼に別々の映像を入力することにより行なわれます。その、後者の右眼と左眼に別々の映像を入力して人工的立体感を得るというアイディアこそが立体視の本質であり、こういった純粋にハードの話をいかに愛するかということから、例えば本展覧会のような企画もなされているわけなのでしょう。

ここで問題なのはハードの話一般に共通する宿命として、「飽きたら終わり」であることです。そしてオブ・アートがかつて美術界を一斉風靡し、しかしすぐに飽きられてしまったのと同様に、いまや立体視は空前のブームを迎え、そして一気に飽きられ始めているところです。ハードの話は内容が無い分飽きられ始め

申年のためのアナグリフ/コンピュータ・グラフィックス/1992年
Anaglyph Picture for the Year of the Monkey/Computer Graphics/1992



アナグリフ式立体映像

ハードの話としての3D

中ザワヒデキ NAKAZAWA, Hideki

美術家

ると本当に後に何も残りません。そして実は私もいわゆる立体視にはほとんど飽きてしまったところなのです。

このような状況下で純粋なハードの話としての立体視を愛せなくなりつつあるわれわれは、立体視をたんに一つの手段としてとらえソフトに本質を求めるような方向に転ぶか、あるいは立体視の解体に向かうしかありません。前者の例としてはたとえば地図製作者にとっての立体航空写真はもはや立体視の喜びではなく実用ということに本質があるものだし、または人気の高い永原康史氏の黒い太線の作品群も、立体視自体の喜びとともに純粋な空間造形美にこそ本質のあるものであるように私には思えます。

そして後者の立体視の解体ということにこそ現在の私の立体視に対する興味が集中しており、それは今回はワークショップできちんと披露するつもりですので是非そちらの方のテキストを参照してください。ちなみに本展の方で私が披露するアナグリフの部屋は、赤青のメガネというローテクっぽい雰囲気と、部屋をうめつくすという一種ヴァーチャルリアリティにも似た状態への興味から制作するものです。また、下の「トンネル」「バンザイ」という漫画は立体視自体の喜びというよりは、立体視の方法を逆手に取った作品の可能性を追究したものとお考えいただければ幸いです。

バンザイ 3Dでない
と全然面白
くない漫画
BY中ザツヒデキ 1993

★立体視の方法
大差方法
●すぐ目の前の正面に鉛筆等の先を立てそれをいったん注視して、ヨリ目状態のまま紙面の左右の像を重ねるとあちフンギ！立体的に見えます。

←PENCIL

3Dマンガ「バンザイ」/コンピュータ・グラフィックス/1993年
3D Comic Strip "Banzei"/Computer Graphics/1993

トンネル 3Dでない
と全然面白
くない漫画
BY中ザツヒデキ 1993

★立体視の方法
一平行方法
●左右の線の間にポストカード等のついたてを借き上からのぞきこみ、遠くを見るようにして左右の像を重ねるとあちフンギ！立体的に見えます。

POSTERBOARD →

3Dマンガ「トンネル」/コンピュータ・グラフィックス/1993年
3D Comic Strip "Tunnel"/Computer Graphics/1993